**MODELACIÓN DE OBJETOS**

Primero que todo hay que tener en cuenta los elementos del juego: mira de la resortera, mangos, animales ladrones, animales tranquilos, árbol.

LISTA DE OBJETOS Y DECLARACIÓN (*clases*). Todos los siguientes objetos incluirán variables que definan su posición en la escena y también variables fijas que definan su tamaño:

1. ***mira****.* Esta clase deberá manejar *sprites* para animar la simulación del disparo con retardo en el impacto al objetivo.
2. ***mango***. Debido a que por ahora no sé que variables debe tener un objeto al que se le van a aplicar físicas, la definición puede ser en un inicio muy vacía. Básicamente necesitará funciones que le permitan moverse cuando esté aplicando las físicas y/o cuando esté siendo transportada por un animal ladrón.
3. ***animal****.* Funcionará como una clase padre que contendrá todas las especificaciones que las clases ‘*ladron*’ y ‘*quiet*’ necesitarán y tendrán en común. Por ejemplo, manejo de *sprites*, propiedades físicas y propiedades de visibilidad. En cuanto a la visibilidad, aparecerá con un efecto de barrido de abajo hacia arriba y desaparecerá después de cierto tiempo (se maneja con la clase *QTimer*) con un efecto que simule el esconderse entre las hojas del árbol.
4. ***ladron****.* Esta clase heredará de manera pública a la clase ‘*animal*’. Además, se le agregará funciones de movilidad donde se incluyan las físicas que utilizará (M.R.U., parabólica, caída libre, elasticidad).
5. ***quiet***. Esta clase heredará de igual manera como lo hace ‘*ladron*’, pero en esta clase por ahora no se necesita agregar o redefinir métodos.
6. ***ramas.*** Servirán como plataformas para el recorrido de los animales ladrones, por lo que no tendrán funcionalidades de moverse, aparecer o desaparecer.